



Universidad Nacional Autónoma de México
Facultad de Artes y Diseño

Moonpill, el conejo prehispánico: creación de personaje/marca

Tesina

Para obtener el título de
licenciada en diseño y
comunicación visual

Presenta:
Ximena Paola Loya Soto

Director:
Licenciado Mauricio
Orozpe Enríquez

México, CDMX, 2022



Universidad Nacional
Autónoma de México

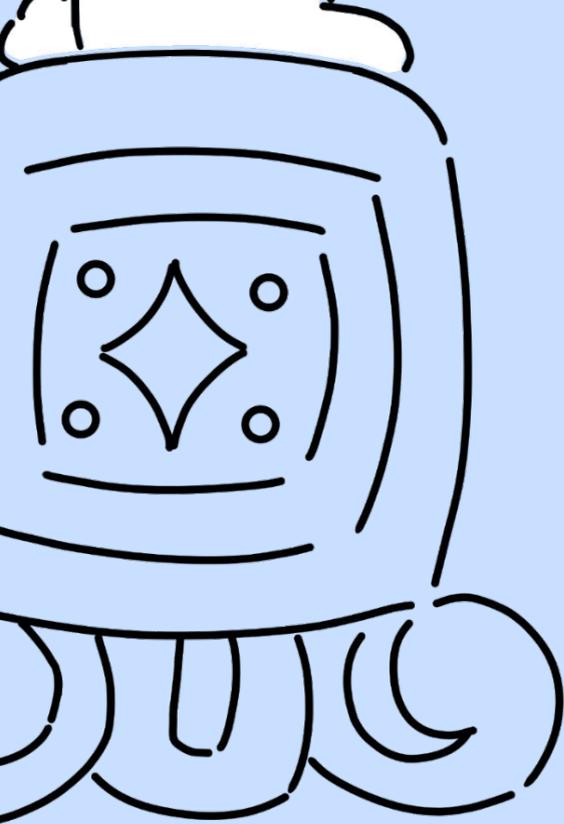


UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.



Tesina

Para obtener el título de
licenciada en diseño y
comunicación visual

Presenta:

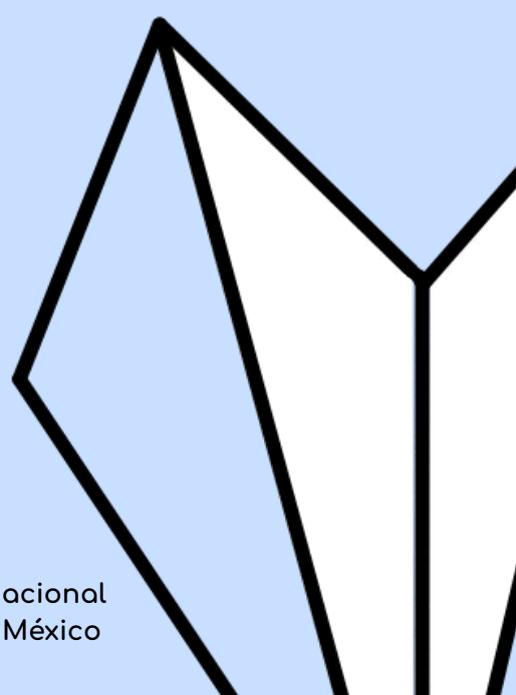
Ximena Paola Loya Soto

Director:

Licenciado Mauricio
Orozpe Enríquez

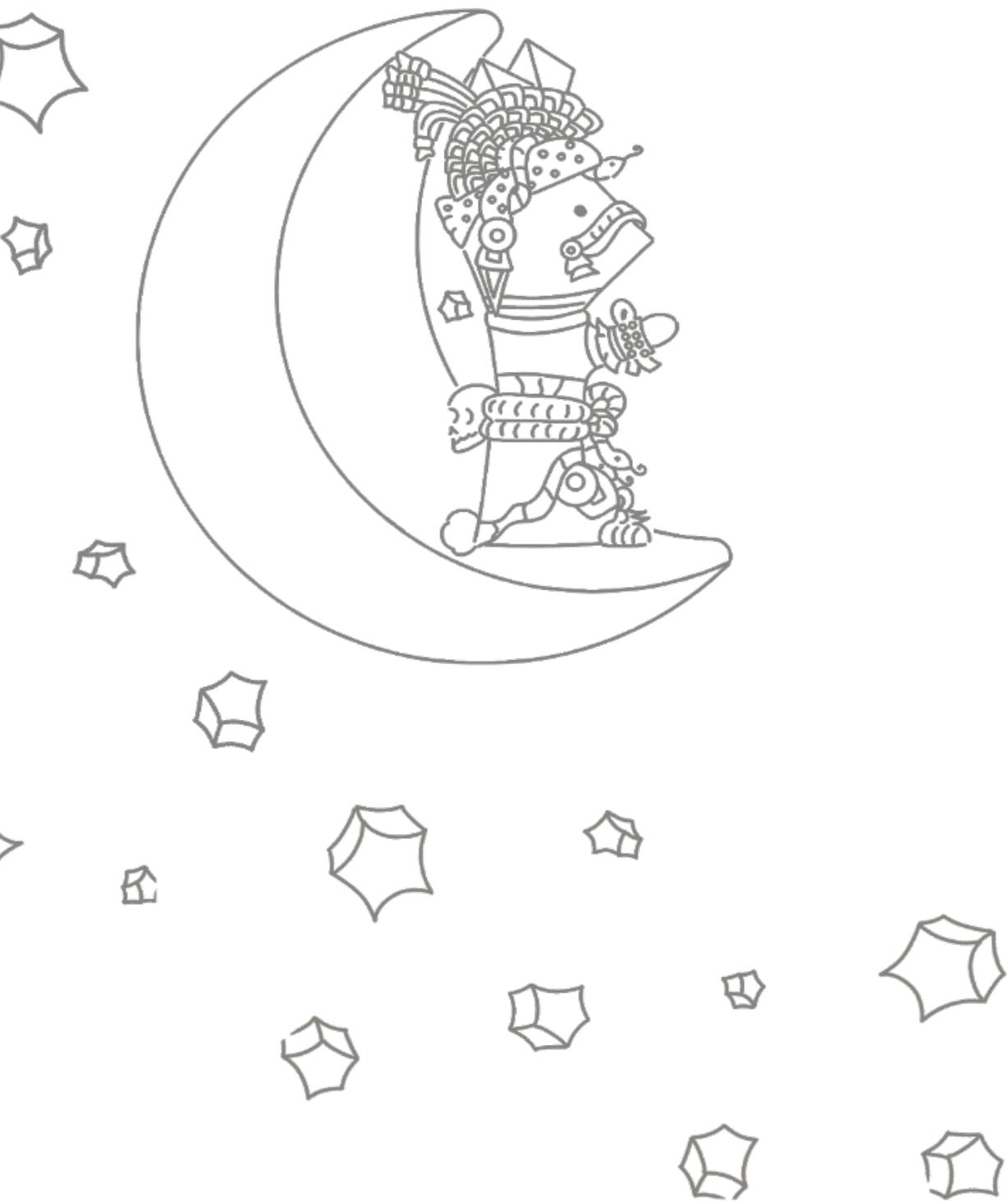
México, CDMX, 2022

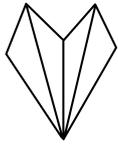
Moonpilli, el conejo prehispanico: creación de personaje/marca



Facultad
de Artes
y Diseño

Universidad Nacional
Autónoma de México





Índice

- 8 Introducción
- 10 C1: Los personajes/mascotas (*kyarakuta*)
 - 10 1.1 Origen de los *kyarakuta*
 - 20 1.2 Tipos de *kyarakuta*
 - 22 1.3 La influencia de los *yurukyara* y Kumamon: Mascota de Kumamoto
- 26 C2: Desarrollo de personaje (*kyarakuta*) con identidad mexicana
 - 26 2.1 Identidad cultural de México
 - 32 2.3 Cosmovisión y mitología
 - 34 2.3 Los animales en la cosmovisión mesoamericana
 - 37 2.4 El conejo en Mesoamérica
- 42 C3: Diseño de personaje
 - 42 3.1 Proceso de realización
 - 43 3.2 Creación del nombre
 - 45 3.3 Definición del personaje
 - 47 3.4 Bocetaje y desarrollo
 - 51 3.5 Representación formal: el conejo prehispánico

52	3.6 Representación interna y contextual
53	3.7 Diseño de identidad e ilustraciones
62	Conclusiones
66	Referencias



Introducción

El objetivo de esta tesina es difundir tanto las culturas originarias de México como las manifestaciones culturales actuales del territorio.

Con tal objetivo se planteó la premisa de ¿cómo promover la cultura de México?

A lo largo de esta tesina, presentaré las razones, los fundamentos y el proceso para la creación de un personaje/marca, el cual además será presentado en una serie de cinco ilustraciones donde se representen las distintas etapas dentro de la cultura del país, partiendo por las culturas mesoamericanas, lo colonial hasta la actualidad.

Estas ilustraciones tendrán como propósito la promoción de la cultura mexicana tanto dentro como fuera del país, siendo su fin inmediato, ser publicadas por medio de redes sociales, además de la búsqueda de la inserción de este personaje en el mercado nacional e internacional, empleándolo a su vez como una marca.

Con el cual se buscará plasmarlo en diversos productos de diseño.

Este proyecto comenzó a finales del año 2019 principios del 2020, periodo en el cual realicé una estancia académica de seis meses en Tokyo, Japón.

Durante esos seis meses tuve la oportunidad de aprender sobre su diseño y cultura visual, observando cómo la sociedad japonesa se encuentra expuesta a mensajes visuales en todo momento, ya sean anuncios, infografías, carteles, entre otros. Mensajes que aún teniendo un fin comercial responden y mantienen un lenguaje visual inspirado en su cultura y tradiciones, siendo observables desde su configuración, el

uso del color y la importancia de la naturaleza. Dentro de esta cultura visual se encuentran los personajes conocidos como *Kyarakuta*, los cuales fungieron como inspiración para el desarrollo de este trabajo. Con esta tesina deseo crear un precedente tanto para las generaciones actuales como futuras, estudiantes de diseño, que buscan un nuevo referente para la difusión de valores y cultura a través del diseño. Además de dar a conocer algunas particularidades de la cultura visual japonesa, que pueden ser aplicadas por los diseñadores mexicanos para la óptima transmisión de un mensaje.

Capítulo 1: Los personajes/mascotas (kyarakuta)

La palabra *kyarakuta* proviene de un préstamo lingüístico de la palabra *character* (personaje) del inglés.

Estas mascotas no solo se encuentran presentes en Japón, sino en otros países asiáticos como China, Corea, Taiwán, e incluso Estados Unidos y México, empero la concepción de los *kyarakuta*, es manejada de una manera muy especial en Japón.

1.1 Origen de los *kyarakuta* (キャラクター)

El intelectual Chang, E. Y., en su artículo *Let the Yuru-Chara do the job: Japan's Mascot Character Frenzy and its Socioeconomic Implications* sitúa el surgimiento de las mascotas *kyarakuta* desde la pintura y el arte decorativo tradicional japonés.

Especialmente el arte tradicional surgido o difundido en el periodo Edo, que permeó a todos los estratos sociales; arte como los escudos de familias, los *kamon* (家紋 (fig. 1)), los rollos ilustrados con caricaturas de animales, los *choju giga* (鳥獸戯画 (fig 2)) y el diseño impreso en la tela de las ropas tradicionales y los utensilios *makie* (蒔絵 (fig 4)), aunado a las leyendas de los *yokai* (妖怪 (fig 3)), monstruos y fantasmas.

El arte japonés tiene sus orígenes en el arte religioso/ ceremonial budista y sintoísta esencialmente, dicho arte religioso se caracterizaba por retratar paisajes con el tema de la naturaleza y los animales, mostrando tintes espirituales y contemplativos. (Laborde Carranco, Adolfo A. (2011). sitio web) Para el periodo Edo (1603-1868) el panorama japonés se



Fig 1: utensilios *makie*.



Fig 2: Ilustración de fantasmas *yokai* con forma de gato.



Fig 3: ejemplos de escudos *kamon*.



Fig 4: ilustraciones caricaturescas de los *choju giga*.

encuentra sumergido en un periodo de paz (la reunificación japonesa), el cual permite el desarrollo económico y cultural del país, como la ilustración japonesa (1770-1830), además del desarrollo de nuevas actividades económicas como artesanos y mercaderes.

Este periodo se caracterizó por el aislacionismo decretado por el emperador Tokugawa, el cual tras expulsar a los misioneros europeos, limitó la entrada de extranjeros a Japón y prohibió la salida del archipiélago a todos sus habitantes; además durante este periodo Japón pasa de usar un sistema feudal a un sistema precapitalista.

Durante más de 200 años el arte japonés tuvo la oportunidad de florecer y desarrollarse sin la influencia del exterior, en

especial de occidente, sobre su cultura.

Desarrollando en este periodo características sociales como la mentalidad, la escala de valores, su conducta social, entre otros, y en términos pictóricos, el uso de colores brillantes, las representación de paisajes, naturaleza, animales, cortesanas y luchadores de sumo en su gráfica.



Fig 5: Suzuki Kiitsu: grullas (1820-1825).



Fig 6: La Gran Ola de Kanagawa, autor Hokusai.

Para el año de 1854, Japón se ve forzado, por Rusia y Estados Unidos, a firmar el tratado de Kanagawa, el cual pedía la apertura de los puertos japoneses para el occidente; terminando con más de 200 años de aislamiento japonés.

Tras el fin del periodo Edo, el inicio de la era Meiji (1868-1912) y la apertura de Japón al exterior, la gráfica japonesa se ve influenciada por la occidental, dando como resultado en la incursión de los artistas del país en las técnicas y materiales empleados en occidente, surgiendo un nuevo estilo en la arte japonés como es la pintura *yoga* (estilo occidental), y a vez surgiendo otro estilo que representó su contraparte el *nihongo* (estilo japonés), caracterizado por el rechazo de las influencias de occidente.

Para el final del período Meiji, todo el período Taisho (1912-1926) y el período Showa (1926-1989) el panorama en Japón fue teñido por el nacionalismo y expansionismo llevando al archipiélago



Fig 7: comparación entre la pintura *yogo* (izquierda) y la pintura *nihonga* (derecha).

a un continuo periodo de guerras que no cesaron sino hasta el fin de la Segunda Guerra Mundial. Para el Japón de posguerra, gran parte de la población japonesa se encontraba sumida en la pobreza, inconforme con la situación política, la sociedad buscaba

entretenimiento y humor (Mark Wheeler Macwilliams. (2008) pg. 35), volviendo a los *akahon* (mangas baratos) y los *kashihon* (mangas de alquiler) una manera fácil y asequible de entretenimiento; a la par con el manga el concepto de *kawaii* o tierno (かわいい) caracterizado por inocencia, vulnerabilidad, ternura infantil presentó un boom con la incursión del género de manga *shojo* (joven), dirigido a un público escolar femenino.

Tal importancia tomaría el género *shojo* y la incursión en lo



Fig 8, 9: fotografías de los productos y la portada del manga Kurumi Chan.



kawaii, que con el autor Katsuji Matsumoto y su personaje del manga *shojo* Kurumi Chan representaría el antecedente del fenómeno de *kyarakuta* en Japón.



Desde ese momento el concepto de *kawaii* y los *kyarakuta* ha tenido un gran impacto en la cultura y sociedad japonesa, estando presente en la moda, la publicidad, el pop art, hasta en las producciones audiovisuales.



Chang, E. Y. (2017) señala que “mientras encontramos alrededor del mundo personajes y mascotas, el nivel de inserción en la vida diaria al grado de trascender edades y género, hace a los *kyarakuta* algo único en Japón.” (p. 239).

Dentro de estos personajes/mascotas podemos dividirlos en varios grupos, como veremos a continuación.



1.2 Tipos de *kyarakuta*

Kigyō kyarakutō (企業キャラクター)

Personajes representativos de marcas

Este tipo de personajes como su nombre lo indica, son mascotas diseñadas con fines comerciales, como promover una marca o fungir como una.

Haciendo apariciones a modo de *kigurumis* (botargas), dotándolas de una personalidad humana e historia.

Uno de los ejemplos más claros podrían ser Hello Kitty, Mickey Mouse; e incluso en México casos como el Pato Pascual o las frutas kamikaze de Boing, las podemos considerar dentro de esta categoría.



Fig 10: Peko chan, mascota de la compañía Fuyija, dedicada a la producción de dulces.



Fig 11: Productos del personaje

Personajes de anime o caricaturas

Personajes diseñados con el fin de narrar una historia, comúnmente retomando a los protagonistas de dichas narrativas, son usados posteriormente para crear mercancía relativa a dicha serie/anime/caricatura.

Uno de los ejemplos más presentes que podríamos tener es el Pikachu, de la serie anime Pokemon.



Fig 12: mercancía de Pokemon lanzada en el año 2021

Fig 13: fotografía de la tienda Pokemon store..

Personajes con fines de promoción/difusión

Muchos de estos personajes no fueron creados en un inicio con fines promocionales, sin embargo con el paso del tiempo estos personajes obtienen reconocimiento, volviéndose la cara de un lugar, región, comunidad o negocio.

A diferencia del primer tipo, los *Kigyō kyaraktā*, este tipo de personajes no fueron creados con un fin comercial.



Fig 14: infografía de la mascota de la ciudad de Nara, Japón, Magorokun.



Fig 15: cartel de la mascota de la ciudad de Nara.

Personajes con fines varios

Comúnmente estos personajes son empleados en Japón con fines promocionales para eventos, ventas o publicidad, suelen ser temporales, y se encuentran en posters, carteles y banners publicitarios de centros comerciales o lugares específicos. Dentro de estas mascotas encontramos algunas con fines “lúdicos”, tales como enseñar sobre modales en lugares como el metro, o promover la importancia de conservar las tradiciones.



Fig 16, 17: Nyantaro, personaje creado con el fin de promocionar el teatro kabuki.

Gotochi kyarakuta ご当地

Personajes usados para representar a una localidad

La característica de estos personajes es que son empleados con el fin de simbolizar a una ciudad, prefectura, localidad o zona en específico.

Son usados típicamente en souvenirs de la región, promueven la historia, el turismo y los productos del lugar.

Estos personajes pueden o no ser creados específicamente para este propósito.



Fig 18: Hello Kitty vestida de manera representativa de distintas localidades de Japón.



Fig 19: Personaje del anime Yokai Watch vestido de manera representativa de distintas localidades de Japón.

Yurukyara (ゆるキャラ)

Personajes representativos de una localidad/lugar

Estos personajes pueden ser considerados como un subgrupo dentro de los *gotochi kyarakuta*, sin embargo este tipo de personajes se ha popularizado tanto a nivel nacional como internacional que ya son considerados como un grupo aparte. Palabra compuesta por la el término *kyarakuta* y *yurui* (suelto o relajado en japonés), son personajes creados con el único y exclusivo fin de promover una ciudad, prefectura, localidad o zona en específico; deben fomentar el amor y el respeto por dicha zona, su personalidad debe ser torpe e infantil y deben ser adorables para el público japonés; son tratados como personas reales, hacen tareas diarias, escriben, cantan y bailan, tienen deseos, aspiraciones y una personalidad muy marcada.

Parte de sus características físicas están inspiradas en los productos, climas, flora y fauna, e historia de cada región. Pueden encontrarse representados como ilustraciones, sin embargo en la mayor parte del tiempo sus apariciones suelen ser como *kigurumis* (botargas) que interactúan con la gente a su alrededor, participando incluso en concursos y programas de variedades.

El ejemplo más representativo de este tipo de personajes, es quizá el personaje Kumamon, del cual hablaremos a continuación.



Fig 20: Fotografía del concurso de yuru kyara en Japón.



Fig 21: Ilustración para el concurso de yuru kyara en Japón.

1.3 La influencia de los *yurukyara* y Kumamon: Mascota de Kumamoto

Más allá de fungir como un medio para la promoción de una región y favorecer su economía, los *yuru kyara* han demostrado según Narou Masataka (2021) “capturar los corazones de personas en todo el mundo” (sitio web).

Como es el caso del personaje Kumamon, que se le considera el personaje *yurukyara* más famoso tanto dentro como fuera de Japón.

Este personaje gracias a su fama y carisma representó un papel muy importante para la reconstrucción tanto económica como moral de la región Kumamoto en el año 2016.

El personaje de Kumamon fue creado en el año 2010, su nombre se compone de dos palabras *kuma*, proveniente del nombre de la región Kumamoto, cuyo significado es oso y *mon*, cuyo significado es persona.

Fue creado con el fin de promover la prefectura a nivel nacional y lanzado para coincidir con la inauguración del tren de alta velocidad *shinkansen*, que conectaría a la prefectura de Kumamoto de manera directa con la segunda mayor urbe del país, Osaka.

El objetivo con el cual se creó este personaje, no era hacerlo famoso sino que promoviera los productos de la región y sus destinos turísticos, teniendo como misión en palabras de Narou Masataka (2021) “hacer feliz a todos los habitantes de Kumamoto” (sitio web).

Con el tiempo, y a consecuencia de que la aparición de

Kumamon dentro de Japón no genera regalías, la aparición de este personaje en programas de televisión y productos se hizo cada vez más frecuente, llevando a este personaje a la fama, en un principio a nivel nacional para después sobrepasar las fronteras y llegar a colaborar con marcas internacionales como la empresa de cristalería de lujo Baccarat; la de fabricante de osos de peluche, Steiff; la empresa de cámaras, Leica, o la marca de autos BMW MINI.

Poniendo a la prefectura de Kumamoto en el mapa y volviéndola un nuevo destino turístico para el público nacional e internacional.



Fig 22: colaboración de Kumamon con la marca Baccarat.



Fig 23: Colaboración de Kumamon con la marca Steiff.

Proyectos de apoyo tras el terremoto en Kumamoto



Fig 24: Proyecto para fomentar las donaciones a la prefectura de Kumamoto.

La prefectura de Kumamoto se encuentra ubicada en el centro de la tercera isla más grande de Japón (fig 25), la isla de Kyushu; dentro de esta prefectura habita una población aproximada de 700,000 residentes, es una zona principalmente agrícola.

En el año 2016 aconteció un gran terremoto con epicentro en dicha prefectura, seguido por diversos movimientos de intensidad alta, impactó gravemente a la zona, terminando con un saldo de 300 fallecidos; dejando más de 200,000 hogares dañados o destrozados y más de 1,500 desplazados de sus hogares.

A consecuencia del terremoto, los creadores del *yurukyara* Kumamon crean el proyecto For Kumamoto project en diciembre del mismo año, este proyecto fue concebido con el fin de apoyar a las zonas afectadas en Kumamoto en el siniestro, así como buscar contribuir en la reconstrucción a largo plazo de la prefectura por medio de donaciones recaudadas a través de la página web del proyecto.

Fue gracias a la fama de Kumamon que la situación en



Fig 25: Isla de Kyushu señalada en rojo

Kumamoto llegó a las noticias del mundo, generando aportaciones tanto dentro como fuera de Japón para la reconstrucción de la prefectura.

Otro de los proyectos que apoyaron a la economía de la prefectura fue One Piece

Kumamoto Revival Project, este proyecto consistió en la colaboración del famoso *yurukyara* con uno de los animes más conocidos tanto dentro como fuera de Japón, One Piece.



Fig 26: cartel del proyecto One Piece Kumamoto Revival Project.

En este proyecto, se realizó un video mostrando el proceso de restauración de la prefectura hasta el año 2020, invitando al público nacional a viajar por la prefectura.

Como podemos ver pese a referirnos a ellos como mascotas/personajes existen diferentes características a tomar



en cuenta a la hora de definir lo que son y su función; si bien en su mayoría de los casos son creados con fines comerciales o terminan siendo usados con esos propósitos, nos encontramos casos como Kumamon, donde más allá de buscar una ganancia monetaria su principal objetivo es la promoción y la “felicidad” de los habitantes de la región.

Este tipo de personajes se vuelven parte de la identidad de una zona, lugar, empresa, establecimiento, entre otros, logrando un mayor reconocimiento y atención de cara al público.





Capítulo 2: Desarrollo de personaje (kyarakuta) con identidad mexicana

2.1 Identidad cultural de México

Cuando hablamos de identidad mexicana, podemos situar sus principios en el México posrevolucionario, donde uno de los objetivos principales de esa etapa, impulsado por el presidente Álvaro Obregón, con la creación del Ministerio de Educación Pública, fue buscar la promoción de la cultura nacional por medio de la pintura mural y reformas educacionales. (Library of Congress. (s/a). Sitio web)

En consecuencia intelectuales y artistas de esta etapa, plasmaron las cualidades generales que observaban en la sociedad de su momento.

Dentro de esos intelectuales que buscaron la identidad colectiva mexicana nos encontramos con Samuel Ramos; nacido en 1897 en el estado de Michoacán, fue un filósofo y maestro que publicó a lo largo de su vida diversos tratados filosóficos acerca de su percepción sobre México.

Según Ramos la sociedad mexicana poseía un complejo de inferioridad manifestada en la perspectiva que el mexicano tiene de sí mismo con respecto a un extranjero e incluso otro complejo de inferioridad que se expresa de mexicano a mexicano, presente en los prejuicios basados en los niveles socioeconómicos. (Ramos, Samuel. (1934). pg. 90-92).

Esta definición del mexicano plantea un panorama de una sociedad que no ha terminado de entender su identidad.

No obstante, Ramos no fue el único intelectual de la época que buscaba definir a la identidad y la sociedad mexicana, para la

década de los 1920 nació un movimiento plástico que buscaba una nueva identidad.

El muralismo mexicano

Surgido en la década de 1920, específicamente en el año 1921, año en el que el filósofo José Vasconcelos fue designado por el presidente Álvaro Obregón como titular de la Secretaría de Educación Pública al momento de su creación.

Fue José Vasconcelos quién comisionó a distintos artistas a pintar murales en las fachadas de la Secretaría Nacional y la Escuela Nacional Preparatoria, patrocinando al naciente movimiento muralista. (El Colegio Nacional. (s/a). Sitio web)

El Muralismo mexicano nace como un movimiento que busca una estética propia, tomando como base temas como los valores patrios, la situación de los pueblos indígenas y la búsqueda de la creación de conciencia en la sociedad mexicana sobre sus raíces indígenas, acercando el arte a la población general representando figuras indígenas, prehispánicas y mestizas.

Entre los miembros de este movimiento destacan los nombres de los pintores Diego Rivera, Alfaro Siqueiros y José Clemente Orozco.

Diego Rivera (1886–1957)

Artista originario del estado de Guanajuato, es considerado una de las figuras claves dentro del arte mexicano del siglo XX. Terminó sus estudios en la Academia de San Carlos en el año 1902, estudiando pintura en Europa a partir de 1907 para regresar a México en el año de 1921.

Entre sus murales más importantes destacan los del Palacio de las Cortes de Cuernavaca, el mural de Bellas Artes en la Ciudad de México, y su mural en Detroit Institute of Arts o el del Rockefeller Center de Nueva York.



Fig 27: Mural de la industria de Detroit.



Fig 28: Mural El Hombre en Bellas Artes.

David Alfaro Siqueiros (1896–1974)

Pintor originario del estado de Chihuahua. Reconocido principalmente por su obra mural, estudió en la Escuela Nacional de Bellas Artes y a la edad de 16 años se enlistó para



Fig 29: Mural Retrato de la Burguesía en el Sindicato de Electricistas.



Fig 30: Siqueiros pintando el mural Nueva Democracia en Bellas Artes.

luchar en la Revolución. A lo largo de su vida visitó países como Estados Unidos, Rusia, Argentina y Chile.

Parte de sus murales más destacados se encuentran en el Sindicato de Electricistas y en el Palacio de Bellas Artes.

José Clemente Orozco (1883–1949)

Pintor originario del estado de Jalisco; comienza su carrera por medio del dibujo y la caricatura de tema social.

En 1922 participa junto con Alfaro Siqueiros y Diego Rivera en los comienzos del muralismo, y para el año de 1927 se traslada a los Estados Unidos donde continuó su carrera como muralista regresando a México para el año de 1934. Uno de sus murales más representativos es El Hombre de fuego en Guadalajara.



Fig 31: El Hombre de fuego en Hospicio Cabañas.



Fig 32: Mural Hidalgo en Palacio de Gobierno, Guadalajara.

El muralismo mexicano representó no sólo una corriente artística, sino un movimiento social y político de resistencia e identidad (Consulado General de México en Atlanta. (s/a). Sitio web) retratando temas como la revolución, la lucha de clases y el hombre indígena.



Mauricio Jimenez (2019) comenta que el muralismo mexicano “al intentar dignificar y reconocer a los grupos sociales movilizados en la Revolución y enraizar sus influencias en la historia cultural de México, el muralismo constituyó un espejo en el cual podía identificarse y reflejarse la sociedad posrevolucionaria. Al exterior, elaboró un discurso de la nacionalidad que, ordenado estéticamente, causó el reconocimiento del arte en México y su autenticidad.” (pg. 186)



Pese al hecho de haber buscado una identidad mexicana desde la posrevolución hasta la actualidad, nos seguimos enfrentando con el hecho de que tal identidad está aún lejos de ser definida. (Hernández G., Mariana. (2019). Sitio web).



Nos encontramos incluso ahora con diversas ramas de dicha identidad, la cual podríamos dividir en tres, la identidad indígena, la identidad influenciada por los españoles y la identidad contemporánea; la cual ha sido influenciada por la globalización y la relación del país con los Estados Unidos. (Hernández G., Mariana. (2019). Sitio web).



Esta búsqueda de la identidad, es un proceso en el cual la sociedad mexicana se ha enfrentamos constantemente; en función de distintos procesos históricos, la identidad de los mexicanos se ha visto sujeta a cambios que responden a la época y las influencias culturales internas y externas, dando como resultado una definición ambigua de la misma.

Según Ramos (1934) “los mexicanos no han vivido espontáneamente, no han tenido una historia sincera.” (p. 91).



Buscando cobijo en otras culturas y observamos a nuestras culturas autóctonas como entes ajenos, rechazando parte de

nuestro pasado por muchos años, tratando de definir la cultura mexicana partiendo de la pedacería y llenando los vacíos con las influencias del exterior.



2.2 Cosmovisión y mitología



La cosmovisión designa la visión relativa al mundo en la que actúa el humano, compuesta de convicciones que le permiten orientarse en él, por ende se encuentra sometida a las variaciones de la cultura y la historia.



La cosmovisión permea toda la actividad humana, es un sistema cognoscitivo componente de las estructuras básicas del pensamiento y la cultura, se presenta sin que estemos concientes de ella, no obstante la encontramos representada de manera explícita dentro de los mitos, las creencias, y los rituales, que representan la manera en la que los mitos se hacen operativos en la interacción con la realidad. (Restrepo, Roberto. (1998). p. 36)



La mitología surge de la cosmovisión, es una realidad cultural que narra una interrupción sagrada o sobrenatural que fundamenta la creación de una realidad, pudiendo ser tanto general como particular. Estas narraciones “creacionistas” explican cómo surge el hombre, lugares, características, hasta la creación del mundo o cosmos.



Establecen el porqué de las relaciones entre los distintos seres del mundo, y entre los diferentes ámbitos del universo, es un producto del pensamiento colectivo que es nutrido por los hechos históricos y sociales.



Para Roberto Restrepo (1998) el mito representa “el lenguaje con que el espíritu humano, antes del razonamiento abstracto y en cualquier espacio-tiempo, se explica su origen, el sentido de existir y la finalidad de hacerlo. (...) Introducirse en el universo de los mitos, explorar la cosmovisión de los pueblos, es también una forma de introducirnos en nosotros mismos y entender los hilos del tejido que hacen la

característica permanente de lo humano." (pg. 35-36)

Así pues, las cosmovisiones, en este caso, mesoamericanas representan basándonos en lo propuesto por el intelectual Roberto Restrepo una herramienta que nos proporcionará el entendimiento sobre México, su cultura e identidad.



2.3 Los animales en la cosmovisión mesoamericana



Las relaciones de los grupos humanos con su entorno se vuelven una determinante para su cosmovisión y su manera de interactuar con él.

Para las culturas mesoamericanas los animales poseían una gran importancia en su cosmovisión y formaban parte esencial en la vida del ser humano.



Más que ser apreciados por su belleza y/o como recurso alimenticio o de materia prima, los animales poseían una complejidad y riqueza simbólica. (Museo del Templo Mayor. (s/a). Sitio web)



La iconografía mesoamericana está llena de figuras de animales plasmados de manera completa, solos o representados mediante algunos de sus elementos característicos, como pueden ser garras, cabezas, orejas; elementos que dotan de cualidades específicas a los dioses o seres representados que las poseen.

Esta inclinación a inspirarse en las cualidades que tienen o se atribuye a los animales es universal. (González Torres, Yolotl. (2001). pg. 110)



Tal es el caso de animales como el jaguar y el puma, animal de gran importancia para la cosmovisión mesoamericana donde en algunos mitos de creación es este animal el que se convierte en el primer Sol; el águila, que también se relaciona con el Sol; la serpiente, empleada como símbolo de poder político en Teotihuacan, además de formar parte de los atavíos de muchas deidades; por mencionar algunos de los animales más importantes dentro de la cosmovisión mesoamericana. Además de formar parte importante del panteón mesoamericano, muchos animales representaban un papel



preponderante en los mitos.

Según Claudia Lira (1997) “el animal es valorado porque es necesario, pero también es apreciado porque muestra ciertas características frente a las cuales el hombre se asombra. Este asombro lo conduce directamente a categorizar estos aspectos como sagrados y a sentir que el animal no es inferior al ser humano, sino más bien un ser independiente, creado por una Entidad Superior al igual que él y que en ocasiones se parece y supera al hombre. Del asombro a la reflexión hay sólo un paso, es por esto que, frente al comportamiento de la fauna, el indígena comienza a establecer nexos y a conectar ideas, así como a computar el tiempo, a base de los ciclos que va observando en la naturaleza.” (pg. 129)

El uso simbólico de los animales en Mesoamérica es sumamente vasto (González Torres, Yolotl. (2001). pg. 111), algunos de los signos más importantes son los 20 tonalpohualli (la cuenta de los días), de los cuales diez de estos días son animales, como en los casos de 1 ocelotl, 2 águila, 3 zopilote, 9



Fig 33: 20 tonalpohualli (la cuenta de los días).

12 lagartija, 13 serpiente, 15 venado, 16 conejo, 18 perro y 19 mono. (fig. 33). Estos signos además presentan un significado numeral y de secuencia poseen cargas simbólicas, un ejemplo es el signo de tochtli o conejo único animal dentro de los cuatro portadores de años, que señala el rumbo del Sur y el elemento del

fuego, esta característica es la que probablemente le confirió



al conejo una importancia particular en las creencias populares mexicanas. (Eric Taladoire. (2018). pg. 97)



México como uno de los diecisiete países megadiversos del mundo (Secretaría del medio ambiente y recursos naturales. (2020). sitio web) , cuenta con un gran porcentaje de especies endémicas que representan parte de un legado biológico y cultural del país.



Un ejemplo de esto es la gastronomía, con alimentos como el maíz, el tomate, el cacao, la jícama, el camote, el epazote, los frijoles, entre muchas otras; estos alimentos han sido consumidas desde los tiempos de las culturas mesoamericanas hasta la actualidad, convirtiendo a la gastronomía en parte del patrimonio cultural del país.



Al igual que la flora, a lo largo del territorio se encuentra una amplia variedad de fauna endémica, dentro de la cual podemos destacar cuatro animales que, en palabras de la Secretaría del Medio Ambiente y Recursos Naturales, sobresalen en la actualidad de los demás siendo tomados como un referente y orgullo para el país, estas especies de animales son el ajolote, la vaquita marina, el totoaba, especie de pez, que alcanza los dos metros de largo, es la especie más grande que se puede encontrar dentro del Golfo de California, y el teporingo o conejo de los volcanes.



Entre estos cuatro animales que siguen presentes en el territorio y destacan de entre los demás, hay uno que sobresale en cuanto a lo que las representaciones mesoamericanas se refiere, y se ha encontrado presente tanto en el área Maya como en el resto de Mesoamérica. (Vásquez, Jorge. (2009). pg. 11)

2.4 El conejo en Mesoamérica

Según Jorge Vásquez (2009), las representaciones del conejo dentro del arte Maya se han encontrado procedentes del periodo clásico tardío, además determina que la figura del conejo es un ícono masculino cuyas representaciones clasifica en dos temáticas: el conejo representado como un animal, donde solamente interactúa con otros animales, y el conejo como deidad, donde el conejo interactúa con otras deidades y en ocasiones puede ser una deidad en sí mismo.

Dentro de esta última temática, Vásquez la subdivide a su vez en el conejo y su relación con la Luna, y el conejo y su relación con otras deidades donde este representa un papel burlón, además de señalar que dichos mamíferos plasmados podrían pertenecer a la especie de *sylvilagus floridanus* o conejo serrano (Vásquez, Jorge. (2009). pg. 32).

Para las culturas mesoamericanas se observa la aparición de un conejo en distintas narraciones y representaciones, tal es el caso de La Leyenda de los Soles que trataremos a continuación, además de esta leyenda y de la presencia del conejo en los signos tonalpohualli, donde Tochtli es uno de los cuatro portadores de año, el conejo aparece fuertemente relacionado con las bebidas alcohólicas, vínculo que podemos ver descrito por el fray Sahagún donde narra cómo los nacidos en el día Ome Tochtli, se les atribuía la ebriedad como destino. Por otra parte se encuentran los cultos realizados a los dioses del pulque, los cuales muestran un estrecho lazo entre el

pulque, la luna y el conejo. (Vásquez, Jorge. (2009). pg. 46)
La bebida del pulque era una bebida ceremonial reservada para la nobleza, siendo solamente ingerida para ciertas ceremonias. Una de las ceremonias más importantes se realizaba en el día Ome Tochtli (dos conejo), día en el cual se acondicionaba una vasija forrada de piel de conejo el la cual se vertía el líquido embriagante, siendo bebido por medio de una especie de "popotes", para acelerar el efecto embriagante de este.

Todas las deidades relacionadas al culto del pulque eran llamadas Centzontochtlin o Totochtin (cuatrocientos o muchos conejos), las cuales representaban las diversas formas de intoxicación provocadas por la bebida embriagante.

Al observar representaciones pictográficas y escultóricas mesoamericanas, encontramos a la Luna plasmada como una vasija en cuyo interior presenta a un conejo agazapado.

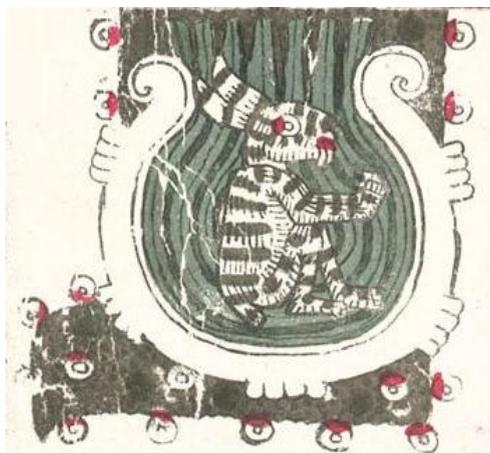


Fig 34: La Luna representada como una vasija en cuyo interior se encuentra un conejo agazapado

Para muchas de las culturas mesoamericanas, la Luna era un astro relacionado con la fertilidad, como la podemos observar en varios códices como el Códice Borgia y el Códice Magliabecchiano, representada según Bernal Díaz (1962) como una olla en la cual reposa agua preciosa o algún material precioso, el cual acorde a las diferentes fases lunares se

inclina para verter su líquido sobre la Tierra.

La asociación de la fertilidad con este astro, nace gracias al

vínculo que posee con la lluvia, sin mencionar la influencia de la Luna sobre la vegetación, afectando por ejemplo la cantidad de líquido que brotaba del maguey, con mayor o menor afluencia en función de las fases lunares.

La leyenda de los soles

El mito mexicana recuperado por el fray Bernardino de Sahagún sobre la creación del Sol, narra como antes de que existiera este astro los dioses se reunieron en Teotihuacan para hablar sobre la ausencia de luz solar y preguntar cuál de los dioses se haría cargo de iluminar al mundo.

Un dios llamado Tecuciztécatl, dios rico, se ofreció para alumbrar a la Tierra, sin embargo los demás dioses pensaba que debía haber otro dios que acompañará al candidato, llevándolos a proponer a varios dioses para ser su acompañante, los cuales rápidamente buscaron una excusa para evadir tal responsabilidad; no fue hasta que se dirigieron al dios Nanahuatzin, un dios pobre y enfermo, el cual aceptó la tarea sin objetar.

Durante cuatro días ambos dioses mantuvieron una penitencia sobre las pirámides del Sol y la Luna; el dios Tecuciztécatl ofrendó plumas preciosas del ave quetzal y bolas de filamento de oro para encajar en ella las espinas para el autosacrificio, espinas que en vez de ser de maguey estaban hechas con piedras preciosas cubiertas de su sangre, por su parte el dios Nanahuatzin ofrendó tres manojos de cañas verdes, bolsas de heno para las púas, de maguey cubiertas con su sangre.

Al acabar su penitencia, los dioses fueron preparados para su sacrificio, el dios Tecuciztécatl se vio ataviado con plumaje y chalequillo de lienzo, en cambio el dios Nanahuatzin se vio



ataviado con vestimenta hecha de papel.

Al acercarse la hora de su sacrificio, encendieron una gran hoguera para la creación de los dioses, alumbrando durante cuatro días seguidos.



Al llegar el día de su sacrificio ambos dioses se pararon frente al fuego, las demás deidades le dieron el honor al dios Tecuciztécatl de sacrificarse primero al ser un dios rico y de estatus, lo alentaron a arrojarlo al fuego, empero este dios no pudo realizar el salto al sentir el calor de las llamas, fracasando incluso tras un segundo, tercero hasta cuarto intento, al no estar permitido un quinto intento los dioses instaron al dios Nanahuatzin a saltar, el cual tras cerrar los ojos saltó a las llamas en el primer intento, al ver esto el dios Tecuciztécatl arrepentido saltó directamente a las llamas siguiendo al dios pobre y enfermo.



Siendo consumidos por el fuego hasta que no quedó nada, los demás dioses se sentaron a esperar el nacimiento del Sol, siendo sorprendidos por un cielo completamente iluminado, del oriente emergió el dios Nanahuatl convertido en Sol, sin embargo también surgió el dios Tecuciztécatl convertido en una Luna que brillaba igual que el Sol.



Los desconcertados dioses no creyeron conveniente que hubiera dos soles, por lo cual acordaron que el brillo de la Luna debía ser menor que el del Sol, así que uno de los dioses corrió a coger un conejo y lanzarlo sobre la cara del dios Tecuciztécatl, desde entonces el brillo de la Luna quedó atenuado y se puede observar la marca del conejo que fue lanzada sobre la Luna. (López Austin, Alfredo. (2012). pg. 10).



Pese a ser contado por los mexicanos, se especula que este mito pudo haber sido transmitido durante siglos por pueblos mesoamericanos anteriores a estos, incluso dentro de la

cosmovisión de otros pueblos, pese a no presentar dicha narración, la asociación de un conejo o la marca de un conejo en la Luna perduraban.

Además podemos encontrar más relatos dentro de otras culturas mesoamericanas, las cuales también presentan esta relación entre la Luna y un conejo, ya sea de manera directa o indirecta; y esta apreciación de un conejo en la cara de la Luna sigue presente incluso hoy en día entre los mexicanos.

Una de las premisas de esta tesina es la de difundir la cultura mexicana tanto dentro como fuera del territorio, por lo que entender cómo otras culturas perciben al conejo, representa una oportunidad para entender cómo difundir la cultura mexicana en el extranjero.

La asociación de un conejo en la Luna no es una característica única de los pueblos mesoamericanos, podemos encontrar en culturas orientales como la china, la japonesa, coreana, vietnamita, la India, la tailandesa, entre otras culturas, leyendas inspiradas por el budismo que cuenta la historia de un conejo que, al decidir sacrificarse como alimento para en algunas leyendas a un dios, en otras a un emperador, se convierte en inmortal y es enviado a la Luna como recompensa.



Capítulo 3: Diseño del personaje Moonpilli

3.1 Proceso de realización

Para la realización del conejo mexicano se empleó la siguiente metodología:

1. Se partió de la recopilación de información sobre México, su cultura, identidad y pasado.
2. Creación del nombre
3. Bocetaje: estudio del conejo a lápiz, para después llevarlo a digital.
4. Propuesta de color
5. Análisis y discusión
6. Cambios o rediseño
7. Propuesta final en digital a color

Tomando como punto de partida esta característica, a lo largo de esta tesina se recopiló información sobre la cosmovisión mesoamericana, dentro del cual se destacó la importancia de la flora y fauna para dichas culturas, además de su arraigo tanto en el pasado como en el presente de México; destacando al conejo como un animal con distintas connotaciones que se han plasmado en leyendas, códices y vasijas.

Aunado el hecho de que para el propósito de difundir la cultura mexicana tanto dentro como fuera del territorio, el conejo resulta un animal ampliamente conocido, incluso como en el caso del Conejo de Jade, la relación entre un conejo y la Luna, se encuentra presente en otras culturas; resultando en una situación provechosa para partir de este animal como medio para difundir la cultura mexicana rompiendo barreras culturales.

3.2 Creación del nombre

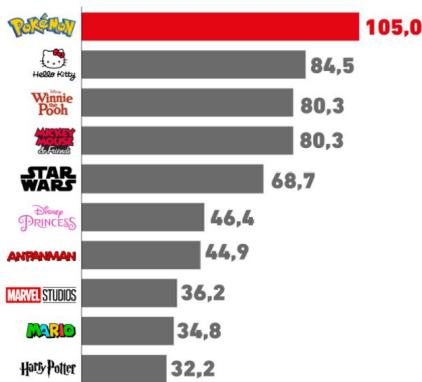
Una de los elementos indispensables para la creación de un personaje es la elección del nombre, ya que este precederá a dicho personaje y será el primer distintivo con el cual podrá ser identificado por el público nacional e internacional.

Si bien el objetivo de esta tesina es la creación de un personaje que difunda la cultura mexicana, otro de sus objetivos es fungir como marca y buscar su inserción en el mercado nacional e internacional.

Para que un nombre sea pregnante para el público dicha denominación debe ser significativa, corta y fácil de pronunciar, como podemos observar en ejemplo como los expuestos en la siguiente imagen; dentro de los personajes que se han vuelto franquicias en el mundo sobresalen los nombres de franquicias como Hello Kitty, Winnie the Pooh, Mickey Mouse, Anpanman, Mario y Harry Potter.

LAS FRANQUICIAS DE MEDIOS MÁS VALIOSAS DEL MUNDO

Ingresos totales a nivel mundial de una selección de franquicias de medios.
(en miles de mill. de dólares)*



Fuentes: Investigación Statista

Merca20
mercadotecnia publicidismedios

*Estimación, Dólares estadounidenses.
Datos de noviembre de 2021.

Fig 35: Gráfico sobre las franquicias a nivel mundial que más perciben al año

Todos estos nombres se encuentran compuestos de una a dos palabras de fácil pronunciación, formados por palabras en inglés o nombres propios, o en algunos casos ambos. Para la elección del nombre de este personaje se recuperaron los dos objetivos principales, la promoción de la cultura y su inserción en el



mercado, por lo cual se consideró la inclusión de palabras provenientes de varios idiomas como el inglés y el español e incluso lenguas indígenas.



Se recuperaron palabras como *tianguis*, *huarache*, *petaca*, *tomate*, *maíz*; así como nombres propios como *Xochitl*, *Tonatiúh*, *Citlalli*, *Ameli*, *Meztli*, *Quetzal*, *Nayeli*; o topónimos como *Mixcoac*, *Coyoacán*, *Chapultepec*, *Tlatelolco*; hasta nombres de dioses más distinguidos como *Tláloc*, *Quetzalcóatl*, *Xochipilli*, *Huichilopoztli*, *Ometecuhtli*, *Tezcatlipocatl*; palabras aún presentes en la vida diaria del mexicano.



Para después partir del concepto del conejo y su asociación con la Luna, como es relatada en la Leyenda de los soles, tras investigar sobre el significado de los distintos topónimos y nombres, se recuperaron las palabras de conejo, *Tochtli* en náhuatl, *bunny* o *rabbit* en inglés; *luna*, *Metztli* del náhuatl y *moon* en inglés siendo combinadas por medio de una tabla de combinaciones con otras palabras provenientes de las lenguas indígenas como *Siwapil/pilli* (niña pequeña), *Xochitl* (flor), *Nakú* o *Yolotl* (corazón), entre otras; obteniendo nombres como *Xochi Moon*, *Moon Xochi*, *Moon naku*, *Moon siwa*. *Luna xochi*, *Luna siwa*, entre otros hasta llegar al nombre de **Moonpilli**.



Separado por palabras *Moon* del inglés *luna* y *pilli* del náhuatl, la cual según el Gran Diccionario de Náhuatl en línea de la UNAM, puede traducirse como hijo, noble o caballero noble, hijo/hija, muchacho, o príncipe, dicho nombre de este personaje se puede ser interpretado como “el príncipe/hijo/a de la luna”. Este nombre comienza por una palabra reconocible a nivel local como internacional, facilita su pregnancia e inmersión en el mercado extranjero.

3.3 Definición del personaje

Dentro de una narrativa los personajes ya sean reales o imaginarios tienen la función de transmitir experiencias o sucesos; estas narrativas han ido evolucionando a lo largo del tiempo adaptándose a las nuevas realidades, sociales, culturales, geográficas, entre otras.

Socialmente, los personajes se han empleado a lo largo de la historia para transmitir mensajes sobrepasando barreras culturales y emocionales. (Botero Rodríguez, Iván Darío. (2011). pg. 11)

Para diseñar este personaje se empleó la metodología propuesta por Guzmán Alejandro en su libro *Una metodología para la creación de personajes desde el diseño de concepto*. En dicho libro ahonda en el proceso para la creación de un personaje tomado como referente tres categorías de construcción y análisis:

- Representación formal: los aspectos físicos y visuales que permiten la identificación a dicho personaje; fenotipos, arquetipos, vestimenta, y demás características. La cual a su vez el autor divide en tres categorías: arquetipos, básicos y elementos que lo distinguen.
- Representación interna: actitudes y comportamientos desarrollados o adquiridos, formas de respuesta cognitivas, sentimentales y emocionales. Dividida a su vez en tres categorías: características emocionales, características espirituales, y atributos y actitudes.
- Representación contextual: aspectos externos que influyen en el personaje, el contexto o el universo en el



cual este se desarrolla.

Dividida a su vez en dos categorías: características alrededor de la historia y características sociales.

La representación formal e interna se encuentra contenida en la representación contextual, y a su vez la representación interna influye en la representación formal.

Para llevar a cabo una primera representación del personaje por medio de un concept art, entendiendo el término concept art como un sistema cuyo fin es la ejecución artística en función de un universo narrativo que gira en torno de animaciones, películas, videojuegos, mascotas publicitarias, entre otros; desglosar a este personaje en estas tres categorías.

3.4 Bocetaje y desarrollo

Partiendo de imágenes de conejos, en especial del teporingo, siendo un referente actual de la fauna de la región, y el conejo serrano o *sylvilagus floridanus*, el cual según el intelectual José Vásquez se encuentra representado en los códices mesoamericanos, tomando además como referencia las representaciones de conejos en los códices, se simplificó la imagen del conejo resaltando sus características principales, como son las orejas y la cola, aportándole una personalidad humanizada.



Fig 36: algunas representaciones mesoamericanas del conejo.



Fig 37: fotografía de un teporingo.



Fig 38: Fotografía de un conejo serrano.

Para el diseño de este personaje se buscó mantener algunas de las características más representativas dentro del arte mesoamericano, como son la representación de perfil de los

personajes, el trazo por medio de contornos negros y el uso del blanco para representar al conejo como lo vemos en el caso de la fig. 34 donde se representa a la Luna como una vasija con un conejo agazapado en su interior, simplificando las líneas que representan el pelaje a modo de plasta, El proceso comenzó por un estudio rápido a lápiz de las dos especies de conejos antes mencionadas, partiendo de imágenes de perfil de ambas especies, una pose en cuatro patas y una pose en dos patas; para después pasar a la simplificación y estilización de su forma, como vemos en las imágenes siguientes.

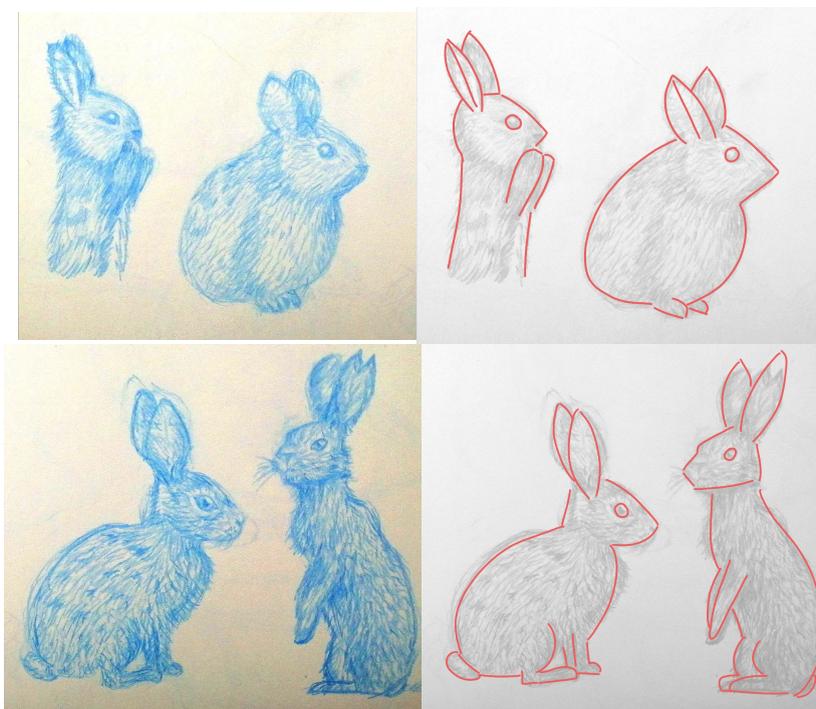


Fig 39: bocetaje a lápiz (izquierda) y primera simplificación (derecha)

Partiendo de la simplificación de la forma, rescatando características esenciales de cada especie como, el largo de su torso, la proporción de las orejas con respecto a su cuerpo, la

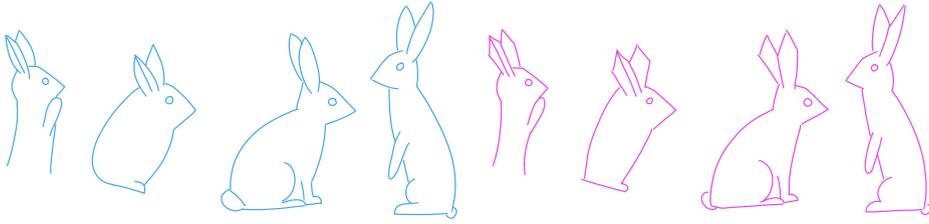


Fig 40: segunda (izquierda) y tercera (derecha) simplificación

longitud de las patas, y el pelaje en las orejas; se llevaron a un nivel de sintetización mayor.

Una vez que se llegó a la estilización de las formas, empleando el menor número de trazos, se escogió una figura de cada especie, y por medio de una yuxtaposición, se mezclaron sus características principales como vemos en el último desarrollo.

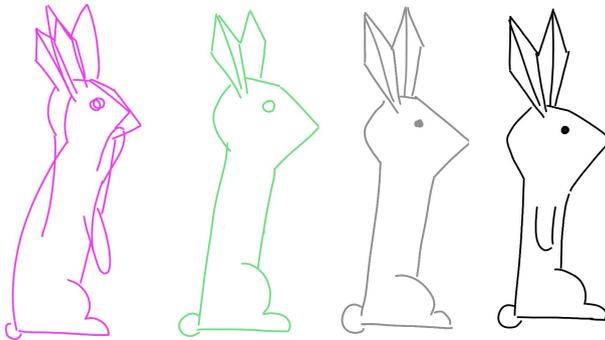


Fig 41: proceso de yuxtaposición y depuración de trazos

Teniendo definida la estética del personaje, dicho conejo pasó por distintas etapas de estilización, poniendo esta caricatura en escenarios relativos a las culturas mesoamericanas, seleccionando el estilo que comunicara el mensaje de mejor manera.

En la siguiente imagen vemos una paleta de color que tiende a los cafés, con una calidad de línea gruesa y discontinua, donde se hace una reinterpretación una imagen tomada del Códice

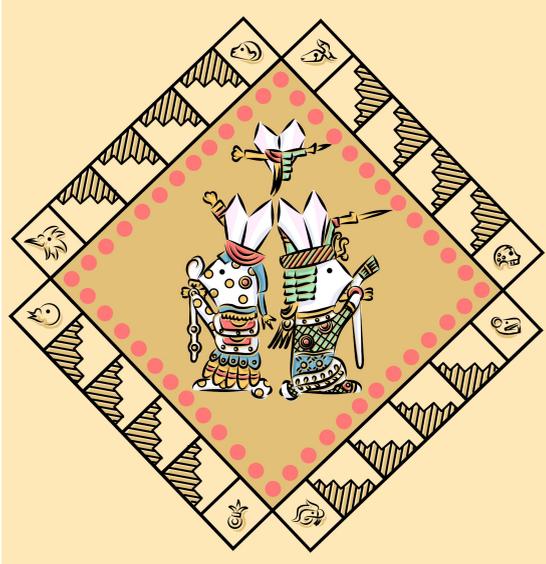


Fig 42: reinterpretación de imagen tomada del Códice Borgia

Borgia.

En dicha imagen se representa al dios Ehécatl y al dios Mictlantecuhtli, los cuales se encuentran de espaldas el uno con el otro, representando la dualidad de la vida y la muerte.

Además, los dioses se aprecian rodeados por un marco cuadrangular, el cual plasma en sus extremos derecho e izquierdo los signos de los días, los 20

tonalpohualli; para esta ilustración se jugó con la configuración original y se presentó la envolvente cuadrangular a modo de rombo, simplificando parte de los signos de los días, y retomando algunos de los elementos más reconocibles de las culturas mesoamericanas como la greca escalonada.

3.5 Representación formal: El conejo prehispánico

- Arquetipo: un conejo, un habitante de México, un amante de las culturas mesoamericanas.
- Básicos:
 - Nombre: Moonpillí
 - Alias: el conejo mexicano
 - Edad, altura y peso: indefinidas
 - Sexo: indefinido
 - Raza: americana
 - Color de ojos, pelo: negro, pelaje blanco
 - Nacionalidad: mexicana
 - Color de piel, forma de rostro y cuerpo: pelaje blanco, rostro conformado por líneas simples en acabado angular, cuerpo más pequeño en relación con su cabeza, conformada por formas curvas.
- Elementos que lo distinguen: conejo de pelaje blanco, erguido en dos patadas, cuerpo pequeño y orejas largas y puntiagudas, siempre de perfil.
Su pasatiempo es investigar sobre las cultura prehispánicas de México y disfrazarse de deidades.

3.7 Diseño de identidad e ilustraciones

Una vez definido el personaje, su personalidad y sus características internas y externas, llegamos a la parte del diseño de la identidad y las ilustraciones.

Las identidades gráficas cumplen una función esencial y necesaria, ya que deben de representar al producto de manera directa y atrayente.

Para el diseño de la identidad gráfica del personaje Moonpilli, se partió al igual que al momento de la elección del nombre, del conejo y su asociación con la Luna, como se narró anteriormente.

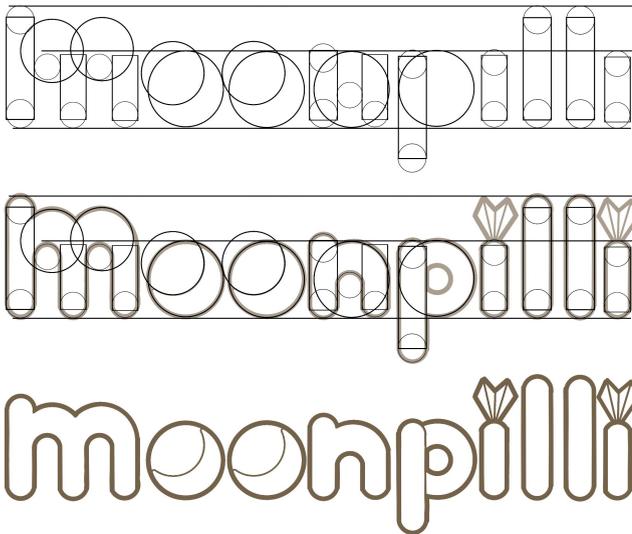


Fig 43: proceso de creación de la identidad a partir de una retícula.

Generando una base reticular justificada en el círculo, el cual hace referencia a la Luna, donde en su interior se representa una de fases lunares, el cuarto menguante, dando como resultado el diseño de la "o", en función de esta letra se diseñaron y

mantuvieron las proporciones de las letras restantes, manteniendo terminaciones de semicírculo en cada asta de cada letra para dar uniformidad al diseño.

Por último retomando la idea del conejo se retomó una de sus características representativas como son sus largas orejas,



representadas sobre el diseño de la “i”.

Se seleccionó el grosor de la línea buscando que la identidad sea legible en diferentes escalas.



Las ilustraciones tienen como objetivo el ser publicadas por medio de redes sociales, en especial Instagram, dicha red social permite la publicación de imágenes en formatos cuadrangulares (1080 x 1080 píxeles) y rectangulares (1200 x 628 píxeles).



Dichas imágenes son visualizadas por medio del perfil de cada usuario, el perfil recibe el nombre de feed, el cual muestra todas las imágenes publicadas en un orden cronológico a modo de retícula cuadrada compuesta por tres columnas de ancho e infinitas filas, en función del número de imágenes publicadas, de alto; para esta red social el feed representa lo primero que alguien ve al momento de entrar el perfil.



Dentro de esta cuadrícula es posible planear la vista de las imágenes en función de colores, líneas o columnas y mosaicos. Una de las características en la visualización de esta red es la división de la retícula por medio de placas blancas, las cuales dividen las imágenes entre sí; aprovechando esta característica las ilustraciones fueron diseñadas en un formato cuadrangular para facilitar su visualización, además del empleo de una marialuisa en ciertas ilustraciones para brindarle una continuidad a las ilustraciones.



Moonpilli es un proyecto el cual se seguirá desarrollando preservando su objetivo inicial, y continuará renovándose con el paso del tiempo, generando a su vez nuevas ilustraciones.



Para las ilustraciones que se presentaron en esta tesis, se partió de la representación del pasado mesoamericano, la relación entre Mesoamérica y la colonización, y las prácticas culturales contemporáneas.



Diosa de la lucha Ixchel



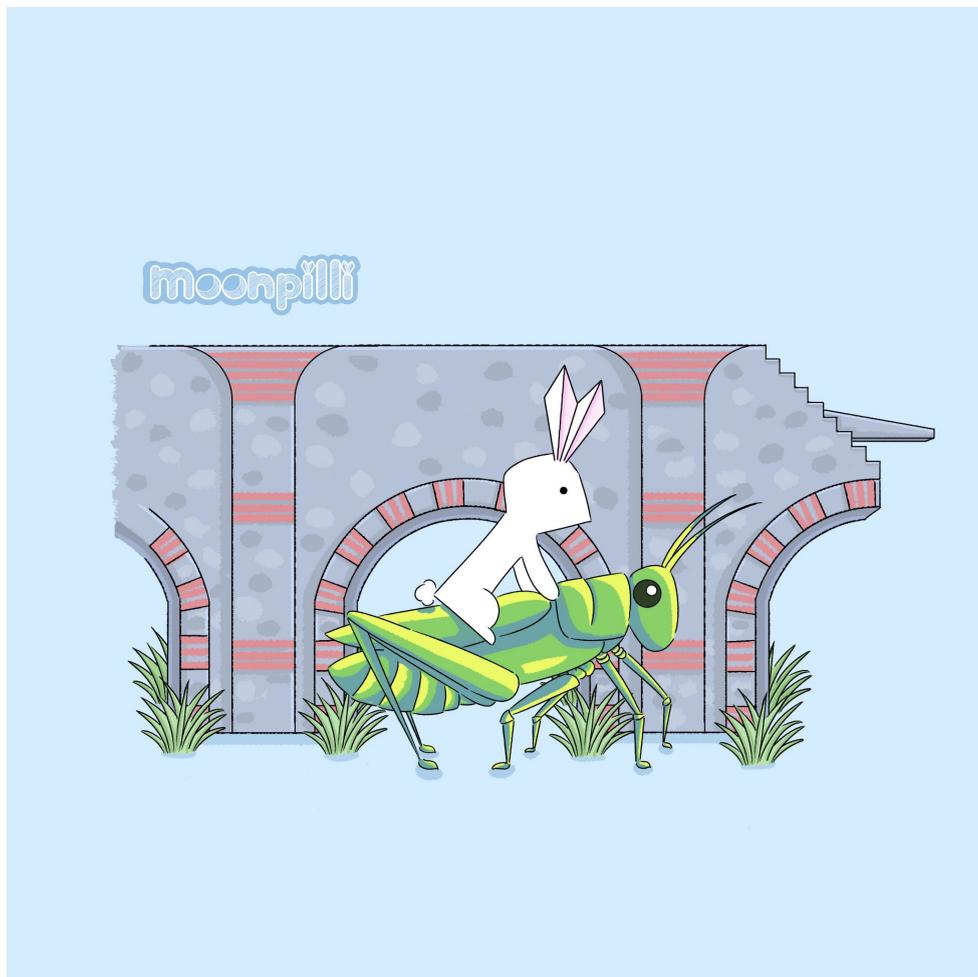
Inspirada en las culturas mesoamericanas se buscó representar ciertas imágenes que aún se encuentran presentes en nuestro “inconsciente colectivo”, representando a la diosa de la Luna Ixchel, plasmando una imagen recuperada del Códice Dresde, donde la diosa se le aprecia vertiendo agua sobre la Tierra.

Dios Mixcóatl/Mixcoac



La relación entre las culturas prehispánicas y la colonización, ilustrando al dios Mixcóatl deidad que presta su nombre para el barrio de Mixcoac, situado en la alcaldía Benito Juárez dentro de la CDMX; a esta deidad además de ser relacionada con la serpiente cornuda, se le vincula con la Vía Láctea.

Acueducto de Chapultepec



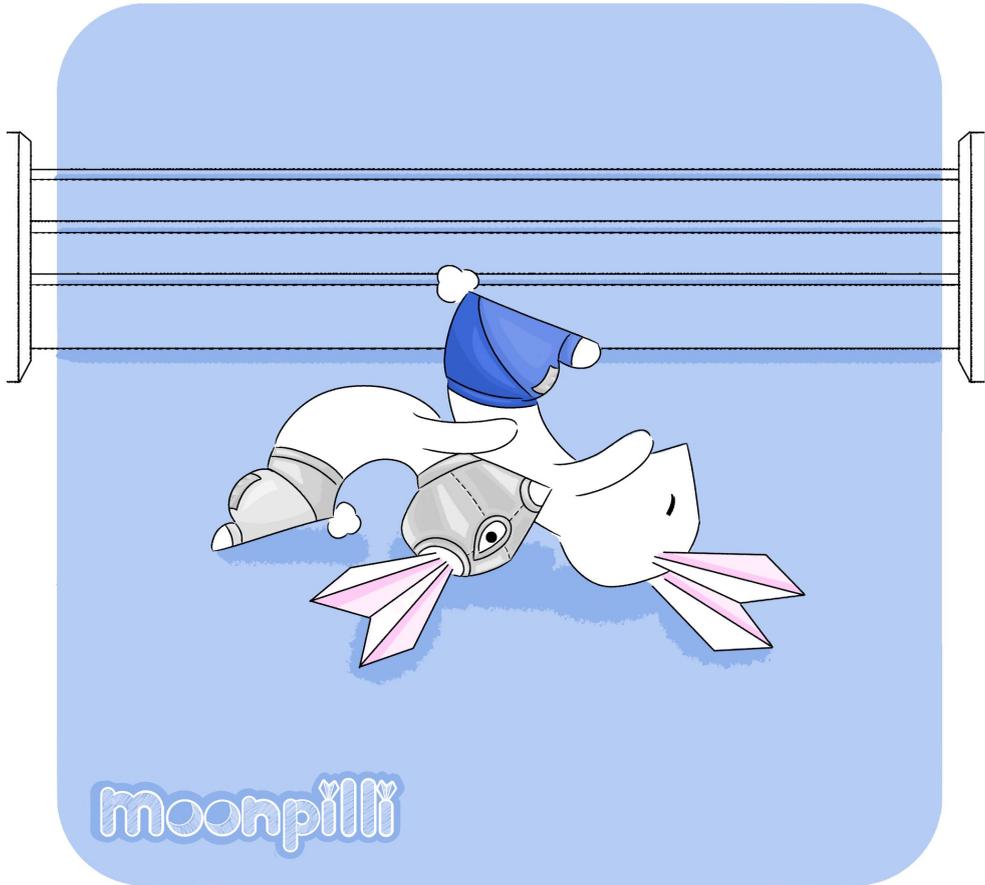
Haciendo referencia al ayuntamiento de Chapultepec, lugar conocido por albergar uno de los pulmones más grandes de la Ciudad de México, que además posee una historia que se remonta muchos años atrás, desde los mexicas, esta ilustración se basa en la relación entre la colonización y las culturas mesoamericanas, plasmando el acueducto de Chapultepec acompañado del insecto que presta su nombre para denominar dicho lugar.

Ofrenda de Día de Muertos



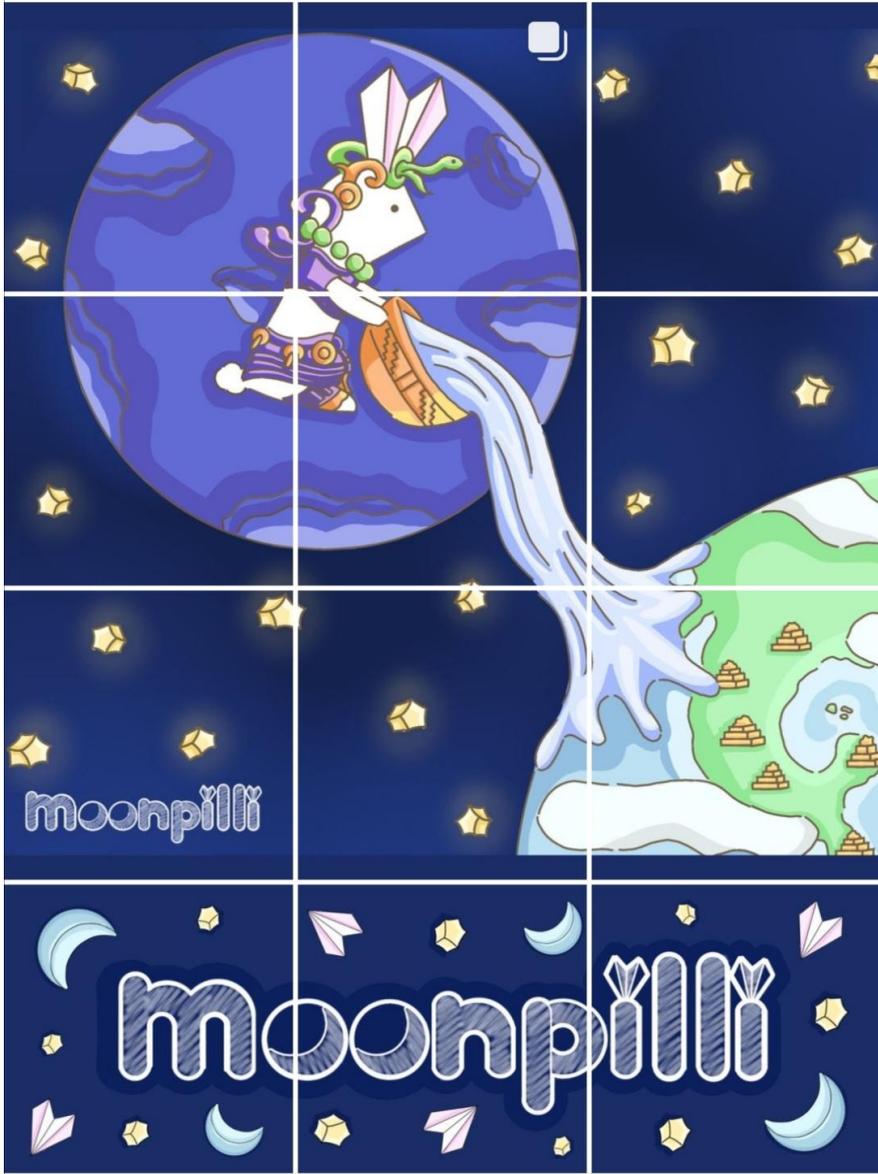
Para las prácticas culturales actuales se partió de una celebración y tradición más representativa de la cultura mexicana, la cual en palabras de Jorge Mendoza es una re-presentación de la identidad y una re-creación de los orígenes de un pueblo sincrético y sintético. (García, Idelfonso y Romero Rojas, Óscar. (2006). pg. 36)

Lucho libre



Concluyendo con esta serie de cinco ilustraciones y cerrando el tema de las prácticas culturales actuales, se plasmó uno de los deportes que ha sobrevivido al paso del tiempo y constituye parte importante en legado en la cultura popular del país (GdM (s/a). Sitio web).

Visualización en la red social



Ilustraciones en redes sociales



Plasmadas en dicha red social se encuentran más de treinta ilustraciones que representan al México actual y al México mesoamericano, las ilustraciones mostradas arriba que se encuentran ya publicadas son un ejemplo de su visualización por medio de la aplicación.



Conclusiones

Con el fin de promover la cultura de México a lo largo de esta tesina se presentaron las razones, los fundamentos y los procesos para la creación de un personaje/marca, exponiendo en una serie de cinco ilustraciones inspiradas en las culturas mesoamericanas, en el México post colonial y en las manifestaciones culturales actuales.

La conclusión de esta tesina, no representa la conclusión del proyecto sino su comienzo, en el cual se presentó la primera etapa de este personaje donde se consolidaron las bases y los fundamentos del mismo, llevándolo de ahora en adelante al cumplimiento de su objetivo de promover la cultura de México. Como fue mencionado en la introducción de esta tesina, con este trabajo de investigación deseo además crear un precedente para demás diseñadores que busquen en los personajes una forma de difusión de la cultura.

Estos dos años en los cuales se ha desarrollado este proyecto, han significado para mi una oportunidad de introspección sobre la identidad mexicana, la cultura y mis apreciaciones sobre las mismas; teniendo la oportunidad de investigar más a detalle sobre las culturas mesoamericanas, su cosmovisión y sus representaciones.

Esta investigación representó un medio de entendimiento sobre México y la identidad mexicana.

Como individuo nacido en el fin de la década de los 1990, la globalización y el internet representaron una fuerte influencia sobre mí, creciendo en especial con la influencia del anime y manga, lo cual me llevó a idolatrar la cultura de Japón llegando a rechazar la propia.

No fue hasta el tiempo en el que me preparé para realizar mi estancia académica en el extranjero que comencé a preguntarme sobre mi identidad como mexicana. Durante mi estancia en Japón observé como uno de los referentes de México dentro de Japón son las culturas mesoamericanas, siendo incluso transmitidos en televisión japonesa programas documentales sobre las culturas y sus vestigios arqueológicos; percatando la importancia y el interés que otras culturas tienen sobre las culturas originarias del país. La cultura japonesa, en especial su cultura visual fue parte imprescindible para la formación de este personaje, mostrándome las inmensas posibilidades del diseño y la ilustración así como el respeto a la cultura y la búsqueda del fomento a la misma, rescatando los elementos que la caracterizan y aplicándolos de una manera diferente y atractiva y actual.

Deseo que los lectores de esta tesina hayan podido apreciar a las culturas mesoamericanas desde otra perspectiva, y en caso de ser necesario reconciliarse con las mismas, entendiendo la importancia de nuestro pasado y el papel que representa en la cultura mexicana, además de avivar el interés hacia la cultura y resaltar las diversas aproximaciones que se pueden tomar para con ella, en especial en términos de diseño e ilustración.

Desde el mes de octubre del 2021 este proyecto comenzó su difusión por medio de redes sociales así como en bazares y próximamente en convenciones, a lo largo de estos meses he advertido el interés que hay tanto dentro como fuera del país en las culturas mesoamericanas, el público que ha logrado captar este proyecto actualmente se sitúa en México y Estados Unidos, además de público asiático, siendo el público mexicano y los extranjeros viviendo dentro del territorio con interés por la



cultura los primeros interesados.



Actualmente Moonpilli cuenta con una cuenta en las redes sociales de instagram, tiktok, twitter y youtube así como una tienda virtual bajo la plataforma de patrocinio Ko-fi, encontrándose en todos los sitios bajo el nombre de themoonpilli.



Referencias

López Austin, Alfredo. (2012). El conejo en la cara de la luna. México. Ediciones Era.

El Colegio Nacional. Samuel Ramos. Nuestros integrantes. 2021. Sitio web:
<https://colnal.mx/integrantes/samuel-ramos/>

Hernandez, García. (2019). Reflexiones sobre la cultura: identidad mexicana. Tiempo UAM sociedad, cultura y tecnología. 2021. Sitio web:
<http://tiempouam.azc.uam.mx/articulos/reflexion-cultura-identidad-mexicana/>

Coordinación de Universidad Abierta y Educación a Distancia-UNAM. (2016-2017). Arte Mexicano del Siglo XX. Unidad de apoyo para el aprendizaje. 2021. Sitio web:
https://programas.cuaed.unam.mx/repositorio/moodle/pluginfile.php/164/mod_resource/content/1/arte-mexicano-s-xx/index.html

Montilla, A. J. Quiroz, M. I. Siu, S. P. K. Villalobos, C. J. (2015). Diseño de branding y material promocional del programa 100% venezolano de la fundación v180grados del estado Zulia. Tesis de licenciatura. Universidad Privada Dr. Rafael Bellico Chacín. 2021. Sitio web:
<http://virtual.urbe.edu/tesispub/0100648/cap02.pdf>

Eliade, Mircea. (1962). Mito y realidad. Secretaría de educación del estado de Coahuila. 2021. Sitio web:
<http://web.seducoahuila.gob.mx/biblioweb/upload/Eliade.%20Mircea%20-%20Mito%20Y%20Realidad.pdf>

Secretaría del medio ambiente y recursos naturales. (2020). Conoce 8 especies endémicas mexicanas, orgullo nacional. Gobierno de México. 2022. Sitio web:
<https://www.gob.mx/semarnat/articulos/conoce-10-especies-endemicas-mexicanas-orgullo-nacional?idiom=es>

Botero Rodriguez, Iván Darío. (2011). Parámetros estructurales del diseño de personajes. Tesis de licenciatura. Pontificia Universidad Javeriana. 2022. Sitio web:
<https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/4185/tesis44.pdf?sequence4&isAllowed=y>

Guzman Ramírez, Jesús Alejandro. (2015). Una metodología para la creación de personajes desde el diseño de concepto. Iconofacto. Vol. 12. 2022. Sitio web:
https://www.researchgate.net/publication/323186899_Una_metodologia_para_la_creacion_de_personajes_desde_el_diseno_de_concepto

Museo del Templo Mayor. (s/a). Los animales y su simbolismo. Gobierno de México, 2022. Sitio web
<https://www.cultura.gob.mx/videoymultimedia/virtual/templomayor/simbolismo/simbolismo.html>

Arce Valenzuela, José Manuel. (2003). Los estudios culturales de México. Biblioteca Mexicana. 2022. Sitio web: https://www.dimensionantropologica.inah.gob.mx/pdf/dian_32_05.pdf

Zolla, Carlos y Zolla Márquez, Emiliano. (2004) Los pueblos indígenas de México, 100 preguntas. México. UNAM. 2022. Sitio web: https://www.nacionmulticultural.unam.mx/100preguntas/pregunta.php?num_pre=25

Ramírez García, Gerardo Antonio. (2016). Astros y fenómenos celestiales. Crónicas y fuentes de origen indígena del Siglo XVI Novohispano. 2022. Sitio web: <http://blogs.acatlan.unam.mx/scronicas/2016/10/24/astros-y-fenomenos-celestes-iii/>

Instituto de Investigaciones Antropológicas de la Universidad Nacional Autónoma de México. (2001). Anales de antropología, Vol 35. Fundación Juan Comas. 2022. Sitio web: <http://revistas.unam.mx/index.php/antropologia/article/viewFile/14889/14188#:~:text=Nicholson%20menciona%20tambi%C3%A9n%20a%20Tlazolt%C3%A9otl,cuyo%20otro%20nombre%20es%20Pat%C3%A9catl>

Ramos, Samuel. (1934). El perfil del hombre y la cultura en México. COLECCIÓN AUSTRAL. 2022. Sitio web: <https://zoopolitikonmx.files.wordpress.com/2012/07/samuel-ramos-el-perfil-del-hombre-y-la-cultura-en-mexico.pdf>

Ramírez Rodríguez, Rodolfo. (2004). El Maguey y el Pulque: Memoria y Tradición convertidas en Historia, 1884-1993. Tesis de Licenciatura. UNAM. 2022. Sitio web: https://enlacecursosohistoria.files.wordpress.com/2009/10/52_rodolfo_19ocy04.pdf

Dávila Vargas, Mishel Nayeli. (2021). Las hijas de Mayahuel, historia de las mujeres y el pulque. Memorias del 7mo Congreso Nacional del Maguey y el Pulque. 2022. Sitio web: https://www.academia.edu/50478121/Memorias_del_7_Congreso_del_Maguey_y_el_Pulque

Altuzar C., Angélica. (2006). Tochtli: el conejo. Gobierno del estado de Chiapas. 2022. Sitio web <http://www.conecultachiapas.gob.mx/Noticias/view/tochtli-el-conejo>

García Ramos, Crescencio. (2009). Nombres indígenas. Academia Veracruzana de las Lenguas Indígenas. 2022. Sitio web: http://www.aveli.gob.mx/files/2013/08/NOMBRES_INDIGENAS.pdf

Ito Hideki. (2021). Kumamoto remembers 2016 quake victims on 5th anniversary. Asahi. 2022. Sitio web: <https://www.asahi.com/qjw/articles/14330443>

Chang, E. Y. . (2017). Let the Yuru-Charo do the job: Japan 's Mascot Character Frenzy and its Socioeconomic Implications. de Mirai. Estudios Japoneses 2022, Sitio web: <https://doi.org/10.5209/MIRA.57115>

Masataka, Narou. (2021). Kumamon, de Kumamoto al mundo. Nippon. 2022. Sitio web: <https://www.nippon.com/es/japan-topics/b02503/>



Lira, L. Claudia. (1997). El animal en la cosmovisión indígena. Pontificia Universidad Católica de Chile. 2022. Sitio web
http://estetica.uc.cl/images/stories/Aisthesis1/Aisthesis30/el%20animal%20en%20la%20cosmovision%20indigena_claudia%20lira%20l.pdf



Guerrero, Fernando. (2015). Concepciones sobre los animales en grupo maya contemporáneos. Revista pueblos y fronteras digital. 2022. Sitio web
http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1870-41152015000200006

Jiménez Hernández, Mauricio. (2019). El muralismo mexicano y la imagen del Estado posrevolucionario. Una perspectiva desde San Ildefonso. Tesis de licenciatura. El Colegio de México. 222. Sitio web
<https://repositorio.colmex.mx/concern/theses/s4655h10k?locale=es>



Secretaria de Cultura. (2016). David Alfaro Siqueiros, artista que renovó los cánones de la pintura. Gobierno de México. 2022. Sitio web
<https://www.gob.mx/cultura/prensa/david-alfaro-siqueiros-artista-que-renovo-los-canonnes-de-la-pintura>

González Torres, Yolotl. (2001). Animales y plantas en la cosmovisión mesoamericana. CONACULTA. 2022. Sitio web
https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=WB2zGCE6MjKC&oi=fnd&pg=PA11&dq=cosmovisi%C3%B3n&ots=wQJUYw21Lf&sig=BwmqdtDqBetu0ua_PMHfum5smlk#v=onepage&q=cosmovisi%C3%B3n&f=false



Laborde Carranco, Adolfo A. (2011). Japón: una revisión histórica de su origen para comprender sus retos actuales en el contexto internacional. de En-claves de pensamiento. 2022, Sitio web:
http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1870-879X2011000100007

Mark Wheeler Macwilliams. (2008). Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga. Estados Unidos. An East Gate Book. 2022. Sitio web
https://books.google.tg/books?id=leFnjcvxul4C&pg=PA48&hl=fr&source=gbs_toc_r&cad=3#v=onepage&q&f=false



Library of Congress. (s/a). La Revolución Mexicana y los Estados Unidos en las colecciones de la Biblioteca del Congreso. Sitio web:
<https://www.loc.gov/exhibits/mexican-revolution-and-the-united-states/obregons-vision-sp.html>



Consulado General de México en Atlanta. (s/a). Movimiento Muralista Mexicano. Gobierno de México, 2022. Sitio web
<https://consulmex.sre.gob.mx/atlanta/index.php/component/content/article/22-asuntos-comunitarios/299-movimiento-muralista-mexicano>

Restrepo, Roberto. (1998). Cosmovisión, pensamiento y cultura. 2022. Revista Universidad EAFIT. Sitio web <https://repository.eafit.edu.co/handle/10784/16385>

Vásquez, Jorge. (2009). Diversidad discursiva de representaciones del conejo en el arte maya: una aproximación iconográfica a partir de vasijas del período Clásico Tardío. Tesis de licenciatura. Universidad del Valle de Guatemala. 2022. Sitio web https://www.wayeb.org/download/theses/vasquez_2009.pdf

Taladoire, Eric. (2018). ¿En la olla o en la Luna? El papel del conejo entre los mexicas. Anales de Antropología. 2022. Sitio Web <http://www.revistas.unam.mx/index.php/antropologia/article/view/63444/57499>

Ferrera, Urbano. (2018). Filosofía y cosmovisión. Universidad Navarra. 2022 Sitio web <https://revistas.unav.edu/index.php/anuario-filosofico/article/view/30258>

UNAM. (s/a). La cosmovisión en Mesoamérica. Portal Académico CCH. 2022. Sitio web <https://e1.portalacademico.cch.unam.mx/alumno/historiademexico1/unidad2/mesoamerica/cosmovision>

Universidad Nacional Autónoma de México. (2012). Gran Diccionario Náhuatl. 2022. Sitio web <http://www.gdn.unam.mx>

García, Idelfonso (Editor) y Romero Rojas, Óscar (Coordinador editorial). (2006). La festividad indígena dedicada a los muertos en México. Biblioteca digital Juan Comas. 2022. Sitio web: <http://bdjc.ia.unam.mx/items/show/186>.

Mexicana. (s/a). Lucha libre mexicana. Gobierno de México. 2022. Sitio web: <https://mexicana.cultura.gob.mx/es/repositorio/x2acnp2f9p-4>

Imágenes

Fig 1: ejemplos de escudos *kamon*. Recuperado de: https://as2.ftcdn.net/v2/jpg/00/21/90/53/1000_F_21905334_xPZvBZTrgVRU7jMzK2SYyUd51re3ZxHN.jpg

Fig 2: ilustraciones caricaturescas de los *choju giga*. Recupero de: <https://mag.jpaaaa.com/archives/144740>

Fig 3: Ilustración de fantasmas *yokai* con forma de gato. Recuperado de: <https://origamijapan.net/origami/2018/10/11/neko-kai/>

Figura 4: utensilios *makie*. Recuperado de: <https://shop.urushiarthariya.com/?mode=f3> (2022)

Fig 5: La Gran Ola de Kanagawa, autor Hokusai. Recuperado de: https://es.wikipedia.org/wiki/La_gran_ola_de_Kanagawa

Fig 6: Suzuki Kiitsu: grullas (1820-1825). Recuperado de: <https://www.nybooks.com/daily/2020/05/09/art-in-isolation-the-delicate-paintings-of-edo-japan/> (2022)

Fig. 7: comparación entre la pintura *yogo* y la pintura *nihonga*. Recuperado de: <https://www.mayfairgallery.com/blog/japanese-meiji-period-art-antiques/> (2022)

Fig. 8, 9: fotografías de los productos y la portada del manga Kurumi Chan. Recuperado de: <https://japanesekawaiiculture.com/katsuji-matsumotos-kurumi-chan-japans-first-kawaii-character/> (2022)

Fig. 10: Peko chan, mascota de la compañía Fuyjja, dedicada a la producción de dulces. Recuperado de: <https://www.fujjya-peko.co.jp/sweets/candy/milky.html>

Fig. 11: productos del personaje Peko chan. Recuperado de: <https://www.fashion-press.net/news/71226> (2022)

Fig. 12: mercancía de Pokemon lanzada en el año 2021. Recuperado de: <https://game.watch.impress.co.jp/docs/news/1301998.html>

Fig. 13: fotografía de la tienda Pokemon store. Recuperado de: <https://iko-yo.net/facilities/56819> (2022)

Fig. 14; infografía de la mascota de la ciudad de Nara, Japón, Magorokun. Recuperado de: <https://c8.alamy.com/comp/2DBEMFF/coronavirus-measures-poster-in-nara-japan-featuring-the-local-cartoon-mascot-character-shikamaro-kun-2DBEMFF.jpg>

Fig. 15: cartel de la mascota de la ciudad de Nara, Magorokun. Recuperado de: http://i.gzn.jp/img/2016/12/09/nara-sento-kun-shikamaro-kun/08_m.jpg (2022)

Fig. 16, 17: Nyantaro, personaje creado con el fin de promocionar el teatro kabuki. Recuperado de: <https://www.moshimoshi-nippon.jp/39187> (2022)

Fig. 18: Hello Kitty vestida de manera representativa de distintas localidades de Japón. Recuperado de: http://gotochikittymeetsjapan.com/gudetama_sticker.html

Fig. 19: Personaje del anime Yokai Watch vestida de manera representativa de distintas localidades de Japón. Recuperado de: <https://youkaiww.gungho.jp/member/event/local/> (2022)

Fig. 20: fotografía del concurso de yuru kyara en Japón. Recuperado de: <https://www.yurugo.jp/jp/>

Fig. 21: Ilustración para el concurso de yuru kyara en Japón. Recuperado de: <https://www.yurugo.jp/jp/> (2022)

Fig. 22: colaboración de Kumamon con la marca Baccarat. Recuperado de: <https://aucview.aucfan.com/yahoo/t560318024/>

Fig. 23: Colaboración de Kumamon con la marca Steiff. Recuperado de: <https://www.worthpoint.com/worthopedia/teddy-bear-kumamon-steiff-collection-1735046355> (2022)

Fig. 24: Proyecto para fomentar las donaciones a la prefectura de Kumamoto. Recuperado de: <http://www.city.hikone.shiga.jp/> (2022)

Fig. 25: Isla de Kyushu señalada en rojo. Recuperado de: <https://www.tumgir.com/tag/kyushu%20island> (2022)

Fig. 26: cartel del proyecto One Piece Kumamoto Revival Project. Recuperado de: <https://pbs.twimg.com/media/Ezi2zBEUUAwqSO?format=jpg&name=large-690.html> (2022)

Fig. 27: Mural de la industria de Detroit. Recuperado de: <https://www.infobae.com/america/mexico/2021/11/04/palacio-de-cortes-el-gran-recinto-e-n-donde-vivio-el-conquistador-y-fue-encarcelado-morelos/>

Fig. 28: Mural El Hombre en Bellas Artes. Recuperado de: https://es.m.wikipedia.org/wiki/Archivo:Palacio_de_Bellas_Artes_-_Mural_EL_Hombre_in_cruce_de_caminos_Rivera_3.jpg

Fig. 29: Mural del Palacio de las Cortes. Recuperado de: <https://historia-arte.com/obras/murales-de-la-industria-de-detroit> (2022)

Fig. 30: Mural Retrato de la Burguesía en el Sindicato de Electricistas. Recuperado de: <https://es.artsdot.com/@@/8XXSMR-David-Alfaro-Siqueiros-Retrato-de-la-burgues%C3%A1Da>

Fig. 31: Siqueiros pintando el mural Nueva Democracia en Bellas Artes. Recuperado de: http://discursovisual.net/dweb08/imagenes/pages/divexp_1-7.html (2022)

Fig. 32: El Hombre de fuego en Hospicio Cabañas. Recuperado de: <https://www.playasyplazas.com/jose-clemente-orozco-murals-in-guadalajara/>

Fig. 33: Mural Hidalgo en Palacio de Gobierno, Guadalajara. Recuperado de: <https://www.liderempresarial.com/el-grito-de-dolores-en-dos-murales-impresionantes/> (2022)

Fig. 34: 20 tonalpohualli (la cuenta de los días). Recuperado de: <https://twitter.com/tlattecuhtlice/status/704859533038870528> (2022)

Fig. 35: La Luna representada como una vasija en cuyo interior se encuentra un conejo agazapado. Recuperado de: <http://blogs.acatlan.unam.mx/scronicas/2016/10/24/astros-y-fenomenos-celestes-iii/> (2022)

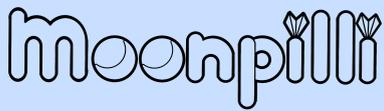
Fig. 36: Gráfico sobre las franquicias a nivel mundial que más perciben al año. Recuperado de: <https://www.instagram.com/p/CWYw4XBhzdE/> (2022)

Fig. 37: algunas representaciones mesoamericanas del conejo. Recuperado de: http://catarina.udlap.mx/xMLibris/projects/covarrubias/browse/item.jsp?id=arqueologia_mexicana_ii_dibujos_fotografias_notas_y_recortes&key=amc_arqueologia_mexicana_ii_dibujos_fotografias_notas_y_recortes_02.xml
<https://duncantonatiuhmex.wordpress.com/tag/arte-prehispanico/> (2022)

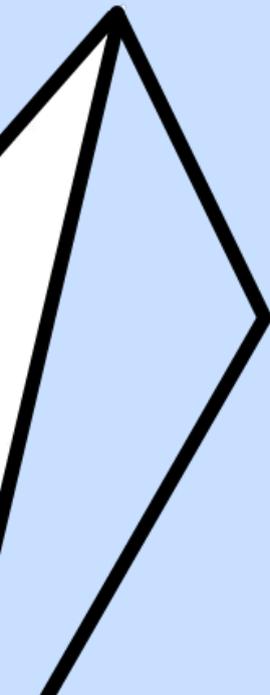
Fig. 38: fotografía de un teporingo. Recuperado de: <https://enciclovida.mx/especies/33811-romerolaqus-diazi>

Fig. 39: Fotografía de un conejo serrano. Recuperado de: <https://www.naturalista.mx/toxa/43111-Sylvilagus-floridanus> (2022)



The logo for 'Moonpill' is written in a stylized, rounded font. The letter 'o' is replaced by a circle with a horizontal line through it, resembling a pill. The 'i' at the end has a small pill-like shape above it.

Moonpill

A large, yellow triangle with a thick black outline, positioned on the left side of the page. It is partially cut off by the edge of the frame.

Este trabajo sigue el proceso de creación de un conejo mexicano que busca replantear la apreciación y la promoción tanto nacional como internacional sobre las culturas mesoamericanas y la cultura mexicana.

El desarrollo de un personaje/marca con influencia en la gráfica japonesa y de idiosincrasia mexicana, con bases culturales mesoamericanas.